



**ISTITUTO COMPRENSIVO "SAN GIROLAMO"**

Venezia, Cannaregio 3022/A, CAP 30121 Tel. 041 717336 – fax 041 721789  
e – mail [VEIC84200T@istruzione.it](mailto:VEIC84200T@istruzione.it) – [VEIC84200T@pec.istruzione.it](mailto:VEIC84200T@pec.istruzione.it)

Codice Scuola VEIC84200T

**VENEZIA**

Prot. N.

Venezia, 8.06.2016

Bozza com. COMUNE 56 DEL 8.04.2016

Come noto dal com. 54 il MIUR, nell'ambito del Piano Nazionale per la Scuola Digitale ha lanciato il BANDO per gli ATELIER della creatività - € 15.000 per Atelier con istanza progetto da inviare entro le ore 13 del 27 aprile prossimo.

Come noto dal com. 55 propongo per il giorno martedì 12 p.v. alle ore 16:45 un incontro "per tutti i docenti interessati" sia per favorire una più ampia informazione che per individuare un gruppo di lavoro che possa portare a formulare un progetto entro la data prescritta.

Si ricorda - com. 55 e nota 5403 del 16.03.2016 che per la fase di presentazione del progetto non sono richieste deliberazioni degli OO.CC..

Trasmetto una proposta di lavoro formulata dal docente di scuola secondaria Alessandro Chiarioni.

Di seguito alcune mie osservazioni sulla proposta tenuto conto che il docente è impossibilitato ad essere presente martedì 12 al previsto incontro.

**PRIMA PARTE**

La prima parte "Aree di manipolazione tradizionale di materiali concreti" assieme alle ipotesi di immagini di modelli artigianali o fonti di ispirazione di percorsi al termine dei quali si giunge alla realizzazione di modelli artigianali, fornisce ampio spunto per itinerari di lavoro già sperimentati nel tempo e/o patrimonio diffuso della didattica.

**SECONDA PARTE - PUNTO 4**

va approfondito il punto:

1. *"Gli studenti attraverso un PC dedicato trasformeranno i modelli materiali in modelli digitali tramite software dedicati forniti dai produttori delle stazioni di stampa 3D."*

A questo proposito va fatto notare:

- nell'allegato **SCHOOLKIT** pg. 4 e 5 sono presentati sommari accenni alle possibilità di lavoro realizzabili con una stampante 3D, nonché siti utili ad ottenere informazioni - [ripresi nella pagina del sito dell'Istituto dedicata](#) -

Ho proposto ad animatore digitale e a membri del team per l'innovazione digitale (M. Giacori, S. Stella, E. Smaniotto, A. Chiarioni) di approfondire in modo essenziale con ricerche individuali sul web (filmati youtube, analisi presso i moltissimi siti che riportano esperienze didattiche con gli strumenti proposti nello SCHOOLKIT) caratteristiche e problematiche di funzionamento degli strumenti proposti e di giungere martedì con informazioni articolate in modo da poter assicurare orientamenti almeno nelle seguenti

questioni:

- quale è il percorso - così come lo si può desumere da una ricerca veloce - che consenta, da un manufatto, di giungere alle istruzioni digitali (o numeriche) per operare con uno degli strumenti proposti? In questo momento attrae la nostra attenzione la Stampante 3D - ma nello SCHOOLKIT si accenna anche a LASERCUT, VINYL PLOTTER, SCANNER 3D, TERMOFORMATRICI;
- quale tipo di formazione questi strumenti richiedono perché i docenti possano utilizzarli?
- esistono macchine disponibili ovvero pensate per un uso didattico a vari livelli scolastici e di età?
- cosa comporta utilizzare una di queste apparecchiature con alunni di 8 anni o con alunni di 12/14?
- E' forse necessario fare scelta di macchine diverse per il diverso livello di età e scolare interessato dall'esperienza?

Quanto sopra è operazione che i docenti di cui sopra - e comunque qualsiasi docente interessato a fornire il proprio contributo di attenzione per approfondire la questione può dare - facilitando un progressivo avvicinamento alla materia.

Mi sembra opportuno che Alessandro Chiarioni possa illustrare in modo più dettagliato l'ultima parte della sua proposta, quella legata alla tecnologia NFC/RFID.

Nessun particolare problema relativamente all'informazione su cosa sia, è possibile [procedere come sopra proposto](#) per una prima informazione dei devices proposti dallo SCHOOLKIT.

Il punto immediatamente rilevante è:

- *"Con un linguaggio di programmazione ulteriore possono inserire dati (e quindi contenuti) all'interno delle etichette RFID".* Quale linguaggio di programmazione, a portata di chi, quale percorso per rendere la programmazione disponibile a docenti e alunni, per quale età e o livello scolare?

Chiarito questo punto, definitane la fattibilità, la parte restante dell'illustrazione del percorso sembra aprire numerosi percorsi di lavoro.

Chiarirne la fattibilità è però questione non eludibile.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
**prof. Alberto Solesin**